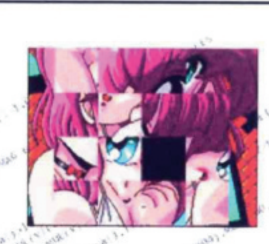


N°131
Eté 2003
3 €

Toute l'actualité du monde Atari

```
| Save |Save,A| Quit | New  |BlkSta|Replac| Pg ⇧ |Txt 16|Direct| Run  |13:38:50
| Load |Merge |Llist |Block |BlkEnd| Find | Pg ⇩ |Insert| Flip | Test |
```

> Le grand retour des GFA Punchs



Manga Puzzle : Le tout nouveau jeu Atari 100% "j'aime"

Expresso : Le test



Et toujours nos rubriques sharewares, démos, etc.

> > EDITO

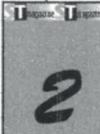
par RayXambeR

Et oui, vous ne rêvez pas : STMag ng n° 131 vous arrive bien plus tôt que prévu puisque le 130 est sorti début mai et que STMag est prévu pour une sortie trimestrielle ! En fait entre les vacances d'été des rédacteurs et celles du reprographieur, il fallait faire un choix : sortir fin juin/début juillet ou alors attendre septembre. En concertation avec nous-mêmes (!) nous avons tranché et privilégié l'intérêt du lecteur au détriment de notre sommeil ...
Le contenu n'en est pas pour le moins édulcoré. Certes l'actualité est forcément moindre (notamment notre rubrique shareware. Faut dire qu'elle était tellement dense dans le 130 qu'il était difficile de faire mieux !) mais l'arrivée de nouvelles rubriques et les quelques nouveaux programmes à tester font que STMag 131 se justifiait amplement.
Les possesseurs de macintosh seront aux anges avec la sortie de MagiCMac X et les ataristes à 100% auront aussi leur mot à dire avec un nouveau jeu Manga Puzzle plutôt sympa. Le reste tournera autour du monde des demos, de la programmation, du multimedia, etc. Rien de bien original pour un magazine qui parle d'informatique ! Mais en l'occurrence il s'agit de votre informatique, qui vous tient à coeur et que vous souhaitez voir perdurer le plus longtemps possible. On devrait aussi dans les tout prochains STMag pouvoir enfin présenter de façon fonctionnelle à 100% la fameuse CT60 dont les tribulations, parfois de haute voltige technique, nous sont contées au jour le jour sur le fr.comp.sys.atari.

Vous êtes toujours plus nombreux à vous abonner à la newsletter de STMag et on vous en remercie même si on aimerait pouvoir en envoyer plus souvent !

Bref, notre monde bouge, s'active et de toutes façons tant que l'on prend du plaisir avec son atari, c'est l'essentiel ! Et, contrairement à ce qui était indiqué en bas de feu STMag version TdM « si les petits Billous ne nous ont pas mangé d´ici là », sachez qu´il n´y a plus rien à craindre, ils ne savent même plus que l´on existe !

Bonne lecture et à la rentrée, vers fin septembre.





Sommaire pas sommaire !

par RayXambeR

http://stmagazine.org

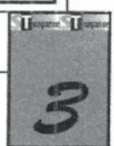
http://www.revival.free.fr

Fanzine ST Magazine nouvelle génération / AtTOS

réalisé par l'association RayXambeR et édité par Copy Net à Saint-Etienne

Directeur de la publication et rédacteur en chef : Cyril DENIS alias RayXambeR

Participants hyper actifs : Bruno Aubin, Paul Caillet, Mathieu Demange, Cyril Lefebvre, Thierry Milood, Stéphane Perez, Pascal Ricard, Pierre Thontat. Merci à eux de tout coeur ! Merci aussi à Arethius.





ReVival, la seule publication dédiée à 100% au jeu vidéo alternatif. C'est la seule qui vous narrera toutes les nouveautés sur des machines aussi diverses et soi-disant "mortes" que :

- les Atari Jaguar, Lynx, 2600, 5200 et 7800, XEGS
- les Nec PcEngine et Pc-FX
- les Sega Master System, Megadrive, 32X, Mega CD, Saturn et Dreamcast
- les Nintendo NES, Super NES, VirtualBoy et N64
- les SNK NeoGeo, MVS et NeoGeo Pocket
- le lecteur DVD Nuon et la portable coréenne GP32

et les autres : Vectrex, Colecovision, Amiga CD32, CDi, 3DO, Videopac, Supervision, Super Cassette Vision, Microvision, Game and Watch, etc.



Ce sont aussi des historiques détaillés de consoles, des dossiers sur une série de jeux, des rubriques dédiées à une machine (exemple : Nuon, Dreamcast, etc.).

Ce sont des tests exclusifs de nouveaux et anciens jeux, etc.

N'hésitez pas à nous commander un numéro, "pour voir", vous nous en direz des nouvelles !

Chaque numéro occupe 48 pages, dans le même format que STMagazine et coûte 4 € port compris. L'abonnement de 4 numéros est à 15 €.
Pour commander, c'est simple, c'est à la même adresse que STMag ! (V. page 7)

Plus d'infos sur notre site *http://www.revival.free.fr*



> > En Bref...

par RayXambeR
par Bibou

Les news ne sont pas très nombreuses du fait de la sortie rapprochée du 130 et du présent numéro. Mais bon, il y en a quand même ! Et pour une fois on commence avec les mises à jour les plus récentes parues depuis STMag 130.

L'ami Zajour *(par Bibou)*

- **Highwire** reprend du service avec deux versions successives. La 0.1.2b apporte principalement une barre de navigation avec

-Why take a taxi,
HighWire
when you can fly?

entrée d'url, le support des listes de sélection dans les formulaires, de nouveaux ovls pour Mintnet et Stik2 ainsi que différentes corrections de bugs. La 0.1.3b, quant à elle, se concentre principalement dans la correction de bugs. J'ajoute que cette version apporte une rapidité accrue par rapport aux précédentes versions.

- **Adamas** arrive en 1.8 préversion 17 et les problèmes que j'avais soulevés dans le numéro précédent sont toujours d'actualités.

- **Marathon** évolue aussi, mais en sens inverse car, si je chantais les louanges de la 2.0.5, il n'en est pas de même pour les versions 2.0.6 et 2.0.7 qui présentent un bug empêchant purement et simplement de répondre à un mail reçu.

- **Eureka** nous propose sa revision 3.05 de mai avec une adaptation (encore en rodage) pour XaAES, une modification du nombre 9999.9999 qui génère désormais un code d'erreur, le rétablissement du dessin de la maille pour la surface dans un morphing 3d et du double buffer à l'affichage sur les machines Atari même si edDI n'est pas installé, une accélération du tracé des courbes et surfaces ainsi qu'une amélioration de l'affichage interactif.

- **Music Edd** est disponible en version 7.7

- Egale, utilitaire de comparaison de fichiers, passe en freeware avec cette nouvelle version, la 4.1, disponible en Allemand et Anglais

- **Aniplay**, dont l'archive grossie au fur et à mesure des mises à jour (2.4 Mo !!!), est en version 2.21c. Cette mise à jour mineure apporte des tests pour la CT60.

- **Picdesk**, du même auteur qu'aniplay, se voit implémenté de la gestion de la ct60 et d'une éventuelle horloge Falcon à 40 Mhz, avec la version 2.03d

- **Aicq** en est lui à la 1.58e

- **Porthos** nous arrive en version 3.22 avec quelques corrections de bugs et l'ajout d'un rsc polonais.

Tous ces logiciels sont disponible en téléchargement sur notre site *http://stmagazine.org/software/stmag131.htm*

> > En Bref...

par RayXambeR

Calamus pour réaliser des B.D. ?

Un nouveau module pour Calamus arrive. Son nom : BEDE. Comme son nom ne l'indique pas (on aurait plutôt pensé qu'il s'occupait de dessiner des phylactères) augmente de façon très sensible les possibilités de gestion de la surface de travail : hirondelles, gamme de couleurs et de gris, éléments à rajouter... Son prix est de 102.96 euros très précisément ! En vente chez Cybèle Maia Communication (V. STMag 129 pour les coordonnées)

Les Ataristes forment une caste ?

GAME PARK

Pour celles et ceux qui possèderaient la géniale console portable coréenne GP32 (à part RayXambeR bien sûr !) sachez qu'un émulateur Atari ST est sorti. Son nom Castaway/GP. C'est donc un bon moyen de pouvoir s'adonner aux jeux voire aux démos ST sur l'écran d'une console portable. De plus, la GP32 est une console dont le support est la Smart Media Card. Il suffit donc de placer l'émulateur et les roms sur la SMC et le tour est joué ! La console possède aussi un port USB. Il vous faudra autre chose qu'un Atari pour le transfert. Un comble ... Plus d'infos sur *codejedi.com*

CTT le Falcon va chauffer !

Les premières CT60 ont été envoyées aux développeurs. Cela prouve que l'attente touche à sa fin (Marat, ah, ah) et les performances de la bête semblent enthousiasmantes. Il faut en tous cas féliciter principalement Rodolphe Czuba mais aussi Didier Mequignon pour leur travail, leur opiniâtreté et leur courage. A suivre mais l'Atari le plus puissant, compatible Falcon, est pour bientôt !

Les dates de la prochaine Alchimie 3 ont été confirmées pour le mois de novembre.

Regrettons la disparition de notre confrère allemand ST Computer. Une nouvelle page se tourne sur notre univers. Bah, on n'en est plus à ça près maintenant !

Magic Mac X

Il est enfin disponible. Même s'il ne s'agit que d'une version beta 1.0, il est parfaitement fonctionnel mais semble plus lent que son prédécesseur destiné à Mac OS 9. Affaire à suivre dès le prochain numéro de STMag ng !

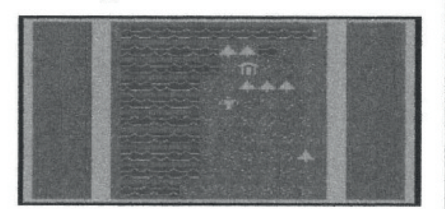
On se console comme on peut !

Un nouveau jeu Lynx vient de sortir par les bons soins de Atari Video 61. Il s'agit de Centipede. En fait le jeu n'est pas terminé à 100%. C'est un prototype de l'époque qui n'a finalement jamais été commercialisé. C'est donc une aubaine de pouvoir y jouer. Seul hic, mais de taille, le prix. 50 dollars ! Surtout qu'il ne s'agit que de Centipede... Passez votre chemin !

Du côté du développement amateur signalons Space Battle, un jeu inspiré par Asteroids mais qui permet de jouer jusqu'à 8 lynx reliées via le comlynx !
Plus d'infos sur ces jeux dans le prochain ReVival n°21 (à paraître en septembre) ou dès maintenant dans Alternative Pocket n°2 (icebraf@free.fr).
Du côté Jaguar, pas grand'chose si ce n'est la possibilité de se procurer un jeu non terminé, Black Ice White Noise sur CDRom ainsi qu'un film American Hero. J'ai bien dit film et non pas jeu, au format Jag CD. Mouais, on attend les prochains "vrais" jeux sur la machine !



Pour terminer avec les consoles Atari, sachez que les VCS2600, 5200 et 7800 ont le vent en poupe et que de nombreux jeux sortent régulièrement sur ces machines. Si certains n'apportent rien, d'autres sont vrai-



Revue de Presse

Alternative Pocket 2

Le deuxième opus de cet excellent fanzine arrive enfin. Et l'attente est méritée car ce numéro est encore plus épais que le précédent. Sachez que AP est un fanzine dédié aux consoles portables. On y parle donc Lynx mais le cheval de bataille du fanzine reste la magnifique GP32, console coréenne signée Gamepark dont les qualités sont indéniables. Classiquement le fanzine oscille entre news, nombreuses, tests, dossiers et même programmation car même les consoles portables les plus anciennes voient des nouveautés arriver. Un numéro intéressant que l'on vous recommande vivement. Sur Lynx, Othello et Pinball sont testés.
icebraf@free.fr



Vicomte de Neurasthénie

Bien qu'il s'agisse d'un fanzine dédié à la musique du type gothique, metal indus, ... de la musique que l'on pourrait qualifier de "sombre", il est intégralement réalisé sur un Atari avec Papyrus et comporte même une rubrique Atari ! En fait un atariste se cache derrière ce fanzine. Le n°3 devrait être sorti au moment où vous lirez ces lignes.

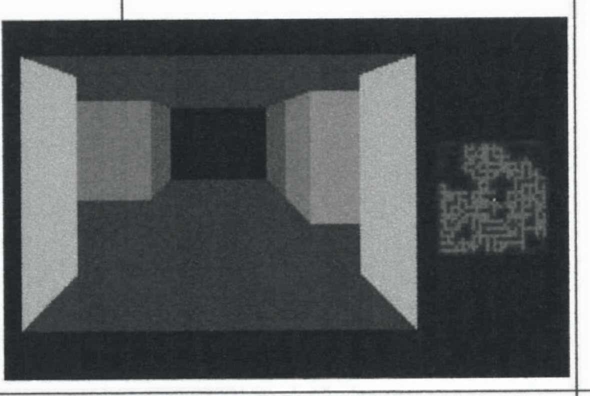
par RayXambeR, pas programmeuR
par Arnauld Chevallier, programmeur

> > GFA Punch !

Cette expression ravivera la nostalgie des lecteurs des premiers numéros de STMag et prouvera aussi que le langage GFA est loin d'être mort et que l'on peut arriver à faire des choses étonnantes en optimisant et en recourant à des astuces techniques de haute volée en peu d'octets. Rappelons le principe du GFA Punch par le biais de Arnauld Chevallier qui inaugure cette rubrique (en plus c´est son idée !) ; « Chaque mois, les listings des meilleures créations étaient publiées dans le journal. Le GFA n'avait guère de "Basic" que le nom. C'était un langage relativement évolué, interprété par défaut mais également compilable. En théorie : une ligne de GFA = une instruction. Mais certaines astuces permettaient de faire plusieurs choses à la fois (notamment grâce aux fameuses commandes "Xbios"). Pour cette raison, le code source d'un "Punch" est particulièrement dense, tordu et incompréhensible !! Une sorte d'anti-cours de programmation propre, en somme ... »
Eventuellement, on peut envisager de dépasser légèrement mais vous n'aurez pas la reconnaissance de vos pairs comme étant un vrai Puncher ! ;)

On ouvre cette rubrique (en espérant qu'elle en appellera d'autres) avec un GFA Punch signé Arnauld Chevallier, grand maître du GFA Punch, et qui déjà, à l'époque, avait fait profiter STMag de ses talents. On le remercie chaleureusement de nous permettre de profiter d'un superbe labyrinthe en 3D. Le listing vous est fourni, il suffit de mettre en route vos petits doigts. Les « feignants » pourront toujours aller le récupérer sur le site de son auteur. Et profitez-en pour télécharger ses précédentes créations tant que vous y êtes, elles sont fabuleuses, notamment un Tetris entièrement jouable et respectant le principe de l'original, et ce en 20 lignes seulement ! Une sacrée performance !
Et on attend vos créations pour les prochains numéros. Nous envisageons aussi d'expliquer dans le futur le comment du pourquoi afin, qui sait, de susciter de nouvelles vocations pour la programmation sur Atari.

>> Labyrinthe 3D, réalisé par Arnauld Chevallier en 2002 (http://knox.ac.free.fr)
Il s´agit d´un labyrinthe avec une vue en 3D façon "Dungeon Master". La position courante apparaît sur le plan à droite. Les touches sont : les flèches pour se déplacer, 'Insert' pour tourner de 90° à gauche et 'Clr Home' pour tourner à droite.

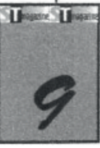




> > GFA Punch !

par Arnauld Chevallier

```
01 DIM x%(3),y%(3),scr%(8064)
02 x$="0A192E31585EDAE9312E5E58535E2D3158630A532D2D636395A0312D6358A0E
92D2D636353A02D2D63634553282D63710A4528287171A0AE2D287163AEE928287171 4
5AE2828717129451F28718D0A291F1F8D8DAECA281F8D71CAE91F1F8D8D29CA1F1
F8D8D0A29141F8DACCAE91F14AC8D"
03 FOR i%=0*XBIOS(7,0,0)*XBIOS(7,15,&H226)*XBIOS(7,1,&H555)*XBIOS
(7,2,&H444)*XBIOS(7,4,&H333)*XBIOS(7,6,&H222)*XBIOS(7,3,&H112)
*XBIOS(7,5,2)*XBIOS(7,7,&H770) TO 1023
04 DRAW "MA",245+2*MOD(i%,32),68+2*SHR(i%,5),"CO",−7*(i%<32 OR i%>991
OR MOD(i%+1,32)<2 OR (ODD(MOD(i%,32)*SHR(i%,5)) AND RND>0.25) OR
(ODD(MOD(i%,32)+SHR(i%,5)) AND RND>0.5)),"TT90FD1RT90FD1RT90FD1"
05 p$=p$+MKL$(VAL("&"+MID$("0AE91414ACAC0AE931315858"+x$,(6*SHR(i%,3)+
VAL(MID$("01102345",1+MOD(i%,8),1)))*2+1,2)))
06 NEXT i%
07 FILL 277,100
08 BMOVE XBIOS(2)+FRE(0)*0*XBIOS(5,L:SHL(SHR(V:scr%(0)+256,8),8),
L:−1,W:−1),XBIOS(3),32000
09 FOR i%=0 TO 99999
10 p%=CARD(p%)+32*(BYTE(k%)=1 AND @e(9,0))−(BYTE(k%)=2 AND @e(12,0))
−32*(BYTE(k%)=3 AND @e(9,2))+(BYTE(k%)=4 AND @e(11,0))
+SHL(MOD(SHR(p%,16)−3*(BYTE(k%)=5)−(BYTE(k%)=6),4),16)−528*(p%=0)
11 DRAW "MA",245+2*MOD(SHR(k%,18),32),68+2*SHR(k%,23),"CO",7+6*(i%>1),
"TT90FD1RT90FD1RT90FD1MA",245+2*MOD(CARD(p%),32),68+2*SHR(CARD
(p%),5),"CO8TT90FD1RT90FD1RT90FD1"
12 FOR j%=0 TO 20
13 BMOVE V:p$+32*j%,V:x%(0),16
14 BMOVE V:p$+32*j%+16,V:y%(0),16
15 DEFFILL VAL(MID$("605554544434333232222",j%+1,1))
16 POLYFILL −4*(j%<2 OR NOT @e(VAL("&"+MID$("0004113325577688AA9BC"
,j%+1,1)),SHR(p%,16))),x%(),y%()
17 NEXT j%
18 k%=AND(SHL(k%,10),&HFFC0000)+SHL(CARD(p%),8)+VAL(MID$("01234560234
15603412560412356",SHR(p%,16)*7+VAL(MID$("17211513114161",MIN(14,
MAX(1,INP(2+0*XBIOS(5,L:XBIOS(2),L:XBIOS(3),W:−1))−197)),1)),1))
19 NEXT i%
20 DEFFN e(n%,d%)=(POINT(245+2*(MOD(CARD(p%),32)+VAL(MID$("123452342342
46666655544433543214324324200000111 22233",1+d%*13+n%,1))−3),68+2*(SHR
(CARD(p%),5)+VAL(MID$("000001112223312345234234246666655544433543214324
3242",1+d%*13+n%,1))−3))<>7)
```



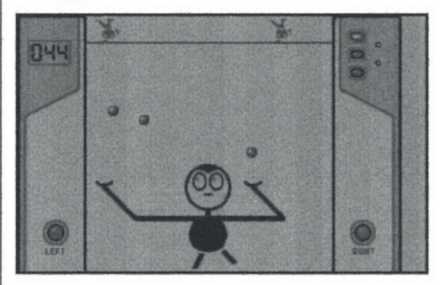
par Arnauld Chevallier

> > GFA Punch !

Voici en outre quelques explications fournies par l´auteur de ce GFA Punch.
[Lignes 1 à 8 : phase d'initialisation]
Ligne 1 : les tableaux x%() et y%() serviront à dessiner les polygones (avec l'instruction 'Polyfill') ; le tableau scr%() permet simplement de réserver l'espace mémoire nécessaire à la gestion d'un 2ème écran logique
Ligne 2 : la chaîne x$ contient les coordonnées des polygones en héxa ; chaque polygone est codé sur 6 octets, au format x1 x2 y1 y2 y3 y4
Lignes 3 à 6 : on dessine le plan avec un 'Draw', et on recode les coordonnées des polygones dans la chaîne p$, sous une forme exploitable
Ligne 7 : un 'Fill' pour faire apparaître les cases accessibles
Ligne 8 : allocation et initialisation du 2ème écran
[Lignes 9 à 19 : boucle principale]
Ligne 10 : mise à jour de la variable p%, qui contient la position et la direction courantes
Ligne 11 : affichage de la position sur le plan (précédé de l'effacement de la position antérieure)
Lignes 12 à 17 : boucle d'affichage des polygones ; les tableaux x%() et y%() sont remplis à partir de la chaîne p$ calculée plus haut
Ligne 18 : mise à jour de la variable k%, qui contient la touche frappée et une sauvegarde des deux dernières positions (pour la mise à jour du plan) ; au passage, on permute les écrans pour provoquer l'affichage
[Ligne 20 : fonction e(n%,d%)]
cette fonction permet de savoir si une case est vide en testant sa couleur sur le plan (n% = numéro du mur et d% = direction)

Les Reservoir Gods revisitent les grands standards du jeu video

Tout dernièrement c´est un Game&Watch qui se voit adapté sur nos machines et pas n´importe lequel puisqu´il s´agit de Ball, le tout premier, chronologiquement parlant, Game&Watch édité par Nintendo. Vous savez bien ces petits jeux à cristaux liquides qui ont fait fureur dans les années 80. Pour le coup, le nom a changé et est autrement plus imprononçable ! Jugez plutôt : double juggle vegetabobble ! Le jeu est simple voire simpliste puisqu´il faut jongler avec plusieurs balles, le but du jeu étant d´y arriver le plus longtemps possible sans échapper une balle des mains. Nous le



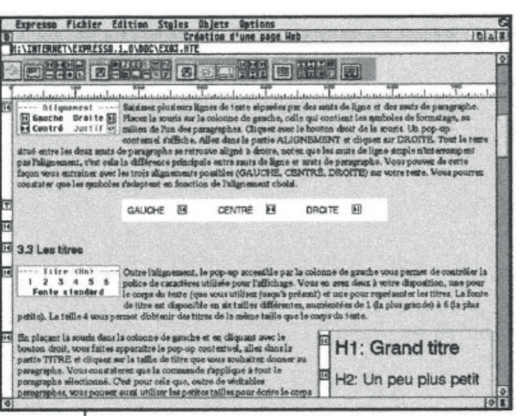
testerons rapidement dans le prochain STMag. En attendant, il ne reste plus aux Reservoir Gods qu'à adapter les 58 autres Game&Watch existants ! ;)



par Bibou

> > Expresso 1.0b

Pouvoir boire du café depuis son Atari sans adjonction de filtre ni même d'eau est maintenant chose possible et nous en sommes les précurseurs. Euh ! Non !!! Je me suis trompé, j'en bois trop (de café). Pourquoi avoir appelé ce logiciel ainsi ? Leurs auteurs pourraient être attaqués en justice pour publicité mensongère ou tromperie sur la marchandise. Eurêka ! (le logiciel ?) cela veut peut-être dire qu'il est aussi rapide dans son domaine que la machine à café dans le sien. Donc, à réserver aux connaisseurs (de café ? mais non pfffff !!!! de notre univers bien sûr !). Mais voyons voir de quoi il s'agit...



Présentation

Comme son nom ne l'indique pas, Expresso, logiciel signé Oxo (décidément, Fabrice va croire que je le persécute !), permet de créer des pages html, comme ses homologues Joé ou encore Home Page Penguin. Il est donc destiné à vous aider à construire et gérer votre site web. Il fonctionne sur tout Atari avec au minimum 1 Mo de Ram, un lecteur de disquette et une résolution de 640*400 (voire 640*200 mais ça devient vraiment limite). Pour l'utiliser au mieux, il est recommandé entre 4 Mo et 16 Mo de Ram, un disque dur avec 20 Mo de disponible, une résolution de 800*600 en 256 couleurs ou supérieure, Speedo Gdos à partir de la version 4.2 ou NVDI à partir de la version 3. Il est à noter qu'il est compatible avec Magic, Multitos et même les émulateurs.

Installons

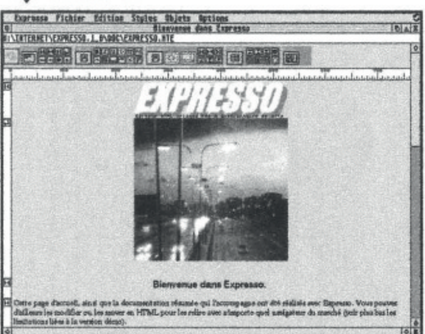
L'installation d'Expresso est des plus simples puisqu'il suffit de copier le dossier concerné sur votre partition de disque dur et d'installer (si ce n'est déjà fait) les logiciels précités plus hauts. J'attire d'ailleurs votre attention sur la documentation : en effet, fournie avec le logiciel sous forme de fichiers html (créés avec Expresso, ce qui vous permet d'avoir un aperçu de ses possibilités) et sous forme papier traditionnel, elle est d'une rare clarté et indique point par point comment effectuer cette installation. Elle vous donne aussi un descriptif du logiciel avec taux de compatibilité avec les différents navigateurs, les limitations de la version démo, des compléments d'information sur votre environnement de travail (configuration du dossier auto, installation sur disquette, options d'affichage d'Expresso). Bref, tout y est, de l'installation du logiciel à la création de

par Bibou

> > Expresso 1.0b

votre première page, vous ne serez pas perdu.

Créons



Là où il se démarque des autres logiciels de sa catégorie, c'est que vous n'avez pas à taper une seule ligne de code ! Par conséquent, pas besoin de connaître le langage html, il s'occupe de tout.

Une fois le programme lancé, vous vous retrouvez avec une interface qui ressemble à s'y méprendre à celle d'un simple traitement de texte. Et c'est bien là son point fort, car il se comporte comme n'importe quel traitement de texte.

Vous pouvez taper votre texte, insérer des images (jpeg ou gif uniquement), faire des tableaux (limités à 99 lignes et 99 colonnes), choisir la couleur du texte et de la page (vous pouvez même mettre une image de fond). Il gère les paragraphes, les sauts, les blocs avec couper/copier/coller via le presse papier, les tailles et styles de texte (gras, indices, exposant) ainsi que les tabulations avec possibilité de leur attribuer un numéro d'ordre. La documentation parle de création de formulaire possible mais, bien que tous les éléments apparaissent dans les menus déroulants, je n'ai jamais réussi à faire quelque chose de correct.

Il est possible d'importer un texte provenant d'un fichier sauvé en txt, ce qui s'avère très pratique dans la mesure où vous n'avez pas besoin de retaper un texte que vous aviez déjà écrit dans un éditeur de texte. Autre atout est qu'il est Wysiwyg. Contrairement à Joé par exemple où vous tapez votre code et devez regarder avec Cab ce que cela donne, Expresso vous donne l'assurance que ce que vous obtiendrez, une fois votre page sauvée en html, sera ce que vous avez actuellement à l'écran. Ce procédé évite les allers et retours entre éditeur et visualiseur (bien que Joé soit capable de s'interfacer avec Cab de manière très efficace).

Enfin, vu qu'il se comporte comme un traitement de texte, vous n'êtes plus limité à de simples champs à remplir et faites ce que vous voulez, ce qui n'est pas le cas de Home

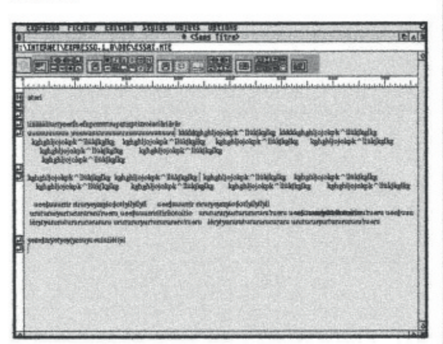
> > Expresso 1.0b

par Bibou

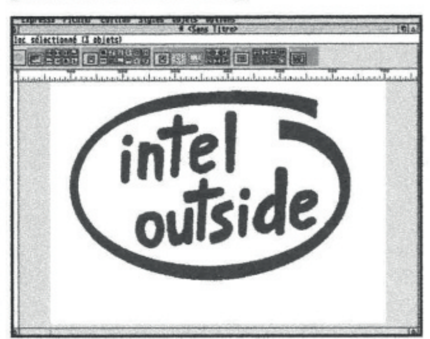
Page Penguin.

Des défauts ?

Et oui, il y a quand même des défauts. En premier lieu, Expresso présente des bugs d'affichage lorsque que vous décidez de supprimer des éléments. Par exemple, l'effacement d'un ou plusieurs paragraphes n'est pas bien rafraîchi ce qui fait qu'on ne sait plus vraiment ce qui a été effacé tellement cela donne une impression de fouillis.



De même, lorsque vous effacez une image, elle reste présente et seule sa position change. Dans certains cas, si vous sauvez votre page et quittez le programme pour le relancer, l'image a bien disparu. Dans d'autres, elle reste présente et il faut alors sélectionner l'image comme un bloc de texte et l'effacer par le bouton droit de la souris.
Autre souci, concernant la gestion des images. En effet, vous créez une page avec des images au format jpeg ou gif. Vous sauvez votre travail et, lorsque vous allez rouvrir votre fichier pour le modifier, il se peut que Expresso plante durant le chargement de la page (plus précisément, lors du chargement d'une des images en question alors que vous avez déjà chargé cette page dans Expresso x fois auparavant avec ces même images sans aucun problème). La cause de ce plantage (identifié pour le moment à des images jpeg uniquement) reste un mystère et le seul moyen de s'en sortir est de renommer le fichier image en question (de jpg en jp_ par exemple) pour qu'Expresso ne le charge plus et ainsi éviter le bug.



Enfin, toujours au niveau de l'affichage, si le logiciel charge bien les gifs animées, il ne les gère pas dans l'affichage et vous aurez donc un gif fixe dans Expresso, ce qui est dommage pour du Wysiwyg. Mais rassurez-vous, une fois votre page sauvée en html, la-dite gif animée apparaîtra correctement sur votre navigateur.
Ces défauts, aussi mineurs soient-ils, deviennent très vite irritants bien qu'à la longue, on s'y fait et on en vient même à ce dire que c'est normal.

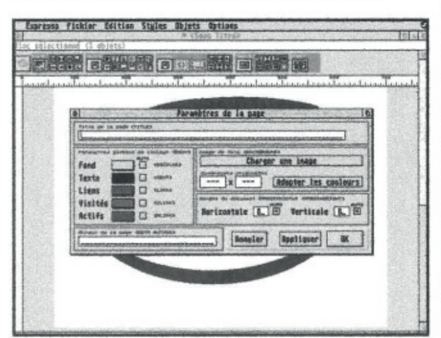


par Bibou

> > Expresso 1.0b

Des manques ?

S'il permet de découvrir les premiers aspects de la création de site web avec une facilité de conception déconcertante, il reste cependant bien limité au regard des possibilités offertes à ce jour par le langage html. N'espérez donc pas créer avec Expresso du css, Flash, Javascript puisqu'il ne les gère pas. De même, il est conforme au html 3.2 mais de manière incomplète (pas de frames) donc ne pensez même pas au html 4. Il est aussi impossible de créer des tableaux dans les tableaux existants. Ces fonctions de bloc ne fonctionnent que mot par mot et non caractère par caractère.



Enfin, s'il permet de sauver en html (heureusement), il ne peut pas les lire et se cantonne à la lecture de son format propriétaire, le hte. Cette restriction interdit purement et simplement d'utiliser un autre logiciel comme Joé pour parer à un manque de fonctions d'Expresso. En effet, Joé (ou autre) ne reconnaissant pas le hte, sauvera en htm, lui-même inexploitable par Expresso en lecture.

Conclusion

Il s'agit d'un excellent logiciel pour qui veut créer un site sans se prendre la tête à apprendre le langage html.
Malheureusement, son manque de suivi de la part d'Oxo lui interdit (et nous aussi par la même occasion) une utilisation poussée de ce langage, la dernière version datant du 16/09/1999. Il est évident que les puristes du code en seront pour leur frais et ne trouveront pas là un logiciel à leur mesure. Pour les autres, il devrait vous satisfaire dans la majorité des cas, le problème étant maintenant de pouvoir se le procurer (relisez l'interview d'Oxo paru dans le précédent STMag).
Je pense enfin qu'il est bon de rappeler qu'il était un des précurseurs de talent dans ce domaine, toute plate-forme confondue.

> > CGI (2è partie)

par Bruno Aubin

Suite de l'article paru dans STMag n °130 page 35.

III) Comment installer le tout ?

>> Sting

C'est la pile de connexion contenant les modules pour créer un Intranet, des pilotes de ports série, des cartes Ethernet (via différents ports, il en existe même un pour une chaîne SCSI !) et le dialer.
On décompacte l'archive de 400 Ko (avec Lharc.ttp) sur la racine de votre lecteur C (l'ensemble doit donc se trouver dans C:\Sting). Dans le répertoire C:\Sting, se trouve l'ensemble des pilotes de Sting ayant l'extension stx. Afin de pouvoir utiliser Adamas pour nos travaux pratiques, vous pouvez également décompacter drac_emu.lzh dans ce dossier.

> CAB et Adamas

L'installation de ces 2 navigateurs Web ne devrait pas poser de souci particulier, il suffit de bien lire la documentation. Vous pouvez installer chacun de ces logiciels où bon vous semble.
Pour Cab.ovl, vous devez copier ce module dans le dossier Modules du chemin où se situe Cab.app.

> WebLight

Vous pouvez décompacter et installer le serveur WebLight où bon vous semble dans votre disque dur.

> Perl

Ici, c'est un peu plus compliqué puisque l'archive de Perl 5.004 est prévue pour être décompactée dans un système de fichier Unix (tel Minix). Il vous faut donc copier le fichier perl5.004_02-mint.tgz dans une partition minix, en effectuer le décompactage (par "gzip -dN perl5.004_02-mint.tgz" puis par "tar -xvf perl5.004_02-mint.tar"), vous obtiendrez un dossier sans doute nommé perl5.004/ (n'utilisant que perl 5.001 actuellement et par manque de temps avant le bouclage de cette article, je ne peux vous l'affirmer). Dans ce dossier se trouve l'exécutable perl nommé "perl", et un dossier lib/ dans lequel vous trouverez les librairies (extension *.pm) et un ensemble de fichiers d'exemples d'extension *.pl.
Une fois le décompactage effectué, vous pouvez copier l'ensemble de ce dossier, en le renommant en Perl/ dans une partition Gem à nom long reconnue par MagiC et FreeMiNT (en effet, ce dossier contient des noms de fichiers dont la taille dépasse le standard 8+3), par exemple, dans une partition E. Une fois ceci fait, vous renommez le fichier perl (le "binaire") de ce dossier en Perl.ttp. Et ainsi, vous aurez le loisir de "glisser" un des exemples de perl existant sur cet exécutable ttp, sous environnement MagiC, et de voir s'exécuter le script comme par miracle.
Notez bien le nom du chemin complet de votre exécutable Perl (par exemple :
E:\Perl\Perl.ttp). Dans le même moment, notez également le nom de chemin des librairies Perl (Ici, ce devrait être

> > CGI (2è partie)

par Bruno Aubin

E:\Perl\lib\).
En cas de difficulté de certains lecteurs, notamment parce qu'ils n'ont pas de partition minix ou ext2, qu'ils n'ont pas freemint installé, ou bien qu'ils n'ont pas les exécutables tar ou gzip, je pourrais, pour le prochain numéro de STmagazine (le 132 si vous suivez ...), créer une archive complète de Perl avec l'extension *.lzh, que je mettrais sur mon site Internet. Pour cela, n'hésitez pas à m'envoyer un email avec en sujet "Prog-cgi sur Atari".
Je tiens à signaler que, malgré le fait que Perl soit compilé pour FreeMiNT, je n'ai recontré aucune difficulté à exécuter des scripts perl sous MagiC. Donc, pour ceux que FreeMiNT rebute, vous n'avez rien à craindre.

> *Paramétrage des systèmes d'exploitations*

Eh oui, ce n'est pas fini !
Pour pouvoir lancer l'interpréteur Perl, WebLight a besoin de savoir où celui-ci se trouve. Et pour cela on utilise la bonne vieille méthode des variables d'environnement. De même, Perl a besoin d'une variable d'environnement pour localiser ses librairies. La variable d'environnement dont Weblight a besoin s'appelle Perl et celle dont Perl5 a besoin s'appelle Perl5lib.

> Pour paramétrer MagiC, éditez votre fichier Magx.inf et rajoutez les lignes suivantes :
[NON_PROPORTIONNELLE]
; Perl 5.004 pour magic sur e :
#_ENV PERL=E:\PERL\PERL.TTP
#_ENV PERL5LIB=E:\PERL\LIB
[/NON_PROPORTIONNELLE]
> Pour paramétrer MultiTOS (AES 4.1 avec FreeMiNT), éditez votre fichier Gem.cnf et rajouter les lignes suivantes :
[NON_PROPORTIONNELLE]
; Perl 5.004 pour mint sur e:
setenv PERL=E:\PERL5004\PERL.TTP
setenv PERL5LIB=E:\PERL5004\LIB
[/NON_PROPORTIONNELLE]

> Pour paramétrer XAAES avec, éditez votre fichier XA_DEBUG.SCL et rajoutez les lignes suivantes :
[NON_PROPORTIONNELLE]
; Perl 5.004 pour mint sur e:
export PERL=E:\PERL5004\PERL.TTP
export PERL5LIB=E:\PERL5004\LIB
[/NON_PROPORTIONNELLE]

Pour Naes, le paramétrage est identique à celui d'Xaaes (si un utilisateur de Naes pouvait me le confirmer).

Une fois ceci effectué, relancez votre ordinateur.

IV) Première application Web complète

Nous allons terminer ce premier cours assez "lourd" quant à l'installation, par un exemple d'application Web relativement simple et qui contient la base de toute application WEB (il ne manque juste qu'une gestion de base de données).

Cet exemple comprend deux fichiers : la page html index.html et le script perl vousetes.pl . Vous en trouverez les détails dans les encadrés ci-joint.

CGI (2è partie)

par Bruno Aubin

Créez un chemin e:\test\web1 sur la partition e: de votre disque dur.
Ecrivez le fichier index.htm (voir encadré) et sauvez–le dans ce chemin.
Créez un dossier cgi–bin\ dans le dossier \Test\Web1\. Ecrivez le script (attention de bien respecter les espaces, surtout pour =~, ne vous trompez pas dans les noms de variables, et n'oubliez rien !) et sauvez–le sous le nom de "vousetes.pl". Attention : vous devez sauver ce texte en mode Unix, c'est à dire que les fins de lignes ne doivent être que LF (et non pas CR+LF), ceci est promordial pour que votre script fonctionne.

WebLight: Network

HTML Folder > e:\TESTS\WEB1\
CGI SubFolder: \cgi-bin\
Default files: index.htm,index.html,default.htm
Port: 80 Default is 80 ☒ TimeServer Save

Lancez WebLight. Allez dans le menu "SetUp" puis "Network". Dans "Html Folder" sélectionner le répertoire que nous venons de voir (e:\Test\Web1).
Vous devez avoir le même contenu que celui de la capture d'écran que vous devez avoir dans cette page. Sauvez.

Lancez Cab ou Adamas. Dans la barre d'url, entrez l'url "127.0.0.1". Il s'agit d'une adresse IP indiquant qu'il s'agit de l'adresse IP de la machine locale et faisant donc intervenir le serveur local. Vous n'avez plus qu'à entrer vos nom, prénom et âge et cliquer sur le bouton "Valider"...

V) A suivre

Dans un prochain numéro, nous donnerons des explications sur le script présent.
Nous établirons les bases de la programmation cgi, ce que signifie cgi...
Puis dans les numéros suivants, nous tâcherons de créer de plus grosses applications web, certaines faisant intervenir des librairies existantes, et irons plus loin dans l'exploration de Perl.
Enfin nous terminerons par un passage obligé au Php, qui est le dernier né des langages de programmation cgi mais qui est bien plus que cela, puisque sa syntaxe et ses possibilités sont proches du C (sans les inconvénients liés aux problèmes de mémoire et aux déclarations de variable), et qui contient un nombre assez impressionnant de librairies pour manipuler à peu prêt tous les Sgbdr et Sgbdoo du marché, ainsi que pour manipuler des graphes divers.

En attendant, vous avez du pain sur la planche. Je me tiens à votre disposition pour toute question, toute aide...
Ecrivez–moi à l'adresse :
bruno.aubin@free.fr avec en sujet "Prog_cgi sur Atari"



Le monde de la démo sur Atari

par Strider

Cette fois-ci, vous trouverez les tests de quelques démos ST et Falcon sorties lors de la "Error in Line". Je terminerai par un bref compte-rendu de la "Huno Party 2003" qui s'est déroulée fin mai.

Posh : une boucherie sur ST

C'est une boucherie dans le bon sens du terme, bien entendu ! Le groupe Checkpoint était déjà connu pour ses démos de haut niveau, comme la Sure Trip. Celle-ci ne fait pas exception. Elle est arrivée en première position de la compétition des démos sur ST lors de la "Error in Line 3". Les écrans s'enchaînent les uns après les autres : bump-mapping, 3D avec ombrage de Gouraud, tunnel mappé, arbre fractal, etc.



Un cube en 3D avec ombrage de Gouraud

Trois écrans se démarquent du lot. Le premier est un tore calculé en temps réel. Il se compose de 128 faces avec ombrage de Gouraud. Le second est un rotozoom sur 4 plans en overscan, avec une distorsion et une musique soundtrack. Enfin, le troisième est un labyrinthe en 3D, dont les murs, le sol et le plafond sont entièrement texturés. Sur les murs, on peut voir quelques écrans utilisés dans la démo. Ce troisième écran utilise la technique dite du "raycasting" et, d'après son auteur, c'est une chose inédite sur un ST. Ces trois écrans sont techniquement impressionnants, bien qu'ils ne soient pas particulièrement rapides : le pauvre 68000 du ST avec ses 8 MHz est à genoux, il ne sait plus ce qu'il lui arrive ! Pour ces deux derniers écrans, la résolution est de 80x50 (oui, vous avez bien lu !), ce qui produit une pixellisation assez importante. Ceux-là se regardent de préférence à partir de deux mètres de distance du moniteur.



Un impressionnant rotozoom en overscan

Jasmine prend le temps de se griller une clope

En conclusion, nous voici en présence d'une très bonne démo contenant du code bien bourrin et d'excellentes musiques. Cependant, la fluidité et le design ne sont pas au rendez-vous.

Programmation	☆☆☆☆☆
Graphismes	☆☆☆☆
Musiques	☆☆☆☆☆
Design	☆☆
Fluidité	☆☆☆
Originalité	☆☆☆☆



Le monde de la démo sur Atari

Fonctionne sur STF, STE à partir de 1 Mo de RAM. Compatible Steem.

Mind Rewind : les Dieux sont de retour

Je ne vous présente plus les Reservoir Gods, auteurs de nombreux jeux sur ST et Falcon. Le groupe a présenté plusieurs démos et intros lors de la "Error in Line 3". Mind Rewind ne fonctionne que sur STE et utilise les caractéristiques techniques de ce dernier. Toute l'intro est en overscan et joue une musique soundtrack.



Des rasters verticaux en overscan



Une distorsion d'image très fluide

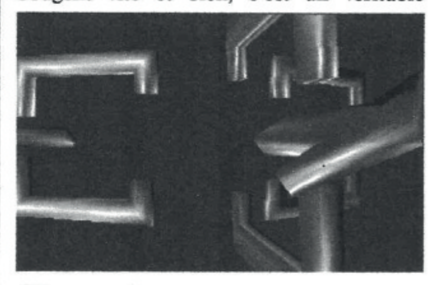
Si les différents effets ne sont pas très originaux, ils exploitent plutôt bien les composants spécifiques au STE, tels que le blitter. La grande originalité de cette intro survient vers la fin, lorsqu'une voix crie "rewind !". A ce moment, l'intro fait marche arrière et les différents effets se déroulent en sens inverse (y compris la musique). Cela donne l'illusion de voir une cassette vidéo se rembobiner. Les Reservoir Gods signent là une intro très sympathique à regarder.

Programmation	☆☆☆☆
Graphismes	☆☆☆☆
Musiques	☆☆☆☆
Design	☆☆☆☆
Fluidité	☆☆☆☆☆
Originalité	☆☆☆☆

Fonctionne sur STE à partir de 1 Mo de RAM. Compatible Steem.

Underscore : la meilleure démo Falcon de l'année ?

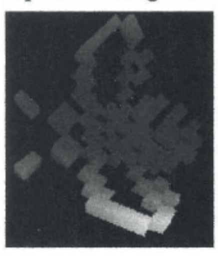
La démo Falcon qui a terminé première lors de la "Error in Line 3" est l'oeuvre du groupe Escape. Déjà auteurs de la fameuse "Hmmm", ils récidivent avec une production démontrant les capacités de leur moteur 3D utilisant le DSP. Tous les objets 3D bougent vite et bien, c'est un véritable



délice pour les yeux.

Le moteur 3D est bien rodé

La partie la plus impressionnante de cette démo est, à mon humble avis, celle mettant en scène la fameuse "Busy Bee". Il s'agit bien entendu de l'abeille qui remplace le pointeur de la souris lorsque l'Atari est occupé. Bref, les habitués du GEM la connaissent bien. Seulement voilà, cette abeille est en 3D et se déplace assez agilement parmi les étoiles.



La célèbre abeille en version animée

Comme d'habitude avec ce groupe, les musiques sont synchronisées avec les différents effets qui composent cette démo. A ce propos, les musiques sont de très bonne qualité et sont signées 505 (prononcez "Five-o-five"). D'un autre côté, la démo manque cruellement de graphismes 2D. Il faut bien avouer que les graphistes se font rares sur Falcon. Qu'importe, le rythme général de cette production et son design en font l'une des meilleures démos Falcon à ce jour.
Fonctionne sur tous les Falcon.

Programmation	☆☆☆☆☆
Graphismes	☆☆☆☆
Musiques	☆☆☆☆☆
Design	☆☆☆☆
Fluidité	☆☆☆☆☆
Originalité	☆☆☆☆

Compte-rendu de la "Huno Party 2003"

La "Huno Party 2003" s'est déroulée le 31 mai et le 1er juin 2003 dans la commune de Villers-les-Pots, près de Dijon. Il s'agissait d'un rassemblement dédié à l'informatique alternative, et plus particulièrement à l'Amiga. Toutes les autres machines étaient bien entendu conviées : Mac, Atari, Amstrad, etc. Dans la lignée des Amiga-bouffes, cette coding party était avant tout conviviale et trois repas étaient inclus dans le prix de l'entrée. Le samedi soir, le maire et les conseillers municipaux de Villers-les-Pots nous ont même offert l'apéro pour fêter l'événement !

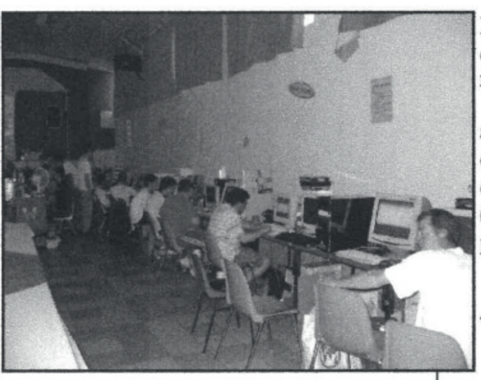
Un monde Amiga encore vivace

Pour nous, ataristes, ce fut l'occasion de voir les nouveautés du côté des compatibles Amiga. Certaines personnes avaient amené leur Pegasos. Il s'agit d'un Amiga contenant un processeur PowerPC (G3), doté d'un nouveau système d'exploitation appelé MorphOS. J'ai été frappé par la petitesse de la carte mère. Nous avons eu droit à une démonstration de MorphOS et de plusieurs logiciels Amiga sur l'écran géant. Le système fonctionnait plutôt bien et la vitesse de démarrage du Pegasos n'avait rien à voir avec celle d'un PC sous Windows.



Le monde de la démo sur Atari

par Strider



Une rangée d'amigaïstes

Les ataristes ont répondu présent

Sur la soixantaine de participants, nous étions 14 ataristes. On pouvait dénombrer 6 Falcon, 5 STE, 3 STF, 1 Mega STE et 3 PC avec l'émulateur Steem. Le groupe MJJ Prod était venu en force avec pas moins de 7 membres et a participé aux compétitions

avec un graphisme en 16 couleurs et une courte démo. Notons la présence du rédac'chef du diskmag "Alive", de Paradize (l'auteur de Manga Puzzle) et de notre prolifique Rajah Lone national.

En conclusion

Ce sympathique petit rassemblement s'est déroulé dans un esprit de convivialité et de bonne humeur, troublant le train–train quotidien d'un village de Bourgogne pendant quelques jours. Les participants ont pu voir quelles étaient les nouveautés aussi bien du côté Atari que du côté Amiga.

Nul doute que ce genre de rassemblements alternatifs a encore de beaux jours devant lui. Le prochain n'est autre que la très attendue Alchimie 3. Elle se tiendra à Tain L'Hermitage les 8 et 9 novembre prochains.

Quelques liens

> Huno Party : *http://perso.wanadoo.fr/hunoppc/Rassemblement.html*

> Téléchargez toutes les démos testées sur : *http://www.dhs.nu/*



Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou

Bien que nettement moins dense que pour le précédent numéro (pour cause de sortie rapprochée de celui que vous tenez entre les mains), l'actualité du shareware reste intéressante. Par contre, peut-être est-ce le délai trop court entre ces deux parutions qui est en cause, mais force est de constater que vous êtes peu nombreux à vous manifester pour me faire part de vos remarques et/ou de vos logiciels. Suis-je si perspicace au point de n'oublier aucun logiciel ? Je ne crois pas, et je vous invite donc à me faire parvenir vos créations directement à mon adresse email afin que je puisse en parler au prochain numéro (bibou7@free.fr).

Manitor 1.02

Il s'agit ici, d'après ce que j'ai pu comprendre, d'un utilitaire permettant de sauver dans un fichier avec extension "*.log" tous les appels systèmes erronés (VDI, AES, Gemdos, Xbios, Bios, erreur bus, division par zéro). Je pense que cela doit être utile pour les programmeurs ou ceux qui veulent comprendre pourquoi tel logiciel plante à tel moment. Le tout est en Allemand et vous aurez besoin de Gemscript pour le faire fonctionner.

Xconvert 4.21

Xconvert est une interface graphique très utile pour les heureux possesseurs de nview et nconvert (qui sont deux utilitaires permettant de voir et de convertir un très grand nombre de format d'images : 200 en import et 40 en export). En effet, ces programmes ayant une extension TTP, il est ardu aux non initiés d'entrer les bons paramètres. Xconvert s'occupe de cette tâche un peu à la manière de Two in one dans sa catégorie. Le souci, c'est que je n'ai rien pu tirer de cette application. J'arrive à charger une image, mais impossible de la visualiser avec nview ou de la convertir avec nconvert. Comme Xconvert est en Allemand, cela ne simplifie guère les choses pour moi.



Il n'en demeure pas moins que l'interface est bien réalisée et devrait être d'un grand secours aux germanophones. Si quelqu'un peut traduire la documentation et/ou le programme en Français ou Anglais, ce serait encore plus utile. Maintenant, si vous savez comment utiliser Xconvert tel quel, faites-le moi savoir à mon adresse e-mail et je transmettrai la solution au prochain numéro.





Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou

Phem 3.06

Probe House Expense Manager est une application quelque peu originale puisqu'elle permet de gérer vos dépenses quotidiennes, ce qui peut être utile dans le cas où vous préféreriez gérer votre budget en payant uniquement en espèce, par exemple. Mais il ne s'arrête pas là et permet, bien évidemment, de faire une gestion de compte plus classique, bien que plus limitée par rapport à un programme dédié (dixit l'auteur). Mais je ne suis pas d'accord avec lui car ses fonctions sont tout de même avancées. Le nombre de transactions n'est limité que par votre espace disque, les dépenses sont calculées en temps réel à l'intérieur de la fenêtre, une fonction de recherche par mode de paiement, catégorie ou date, des filtres, des graphiques en barres ou en camemberts avec possibilité de les sauver au format Gem Métafile pour l'inclure dans Works, les modes de paiement et les catégories sont illimités.
Esthétiquement moderne, il dispose d'une jolie barre d'icônes, un look en 3D, supporte l'icônification, s'intègre parfaitement à votre environnement graphique que vous soyez sous Tos, Magic, Geneva ou Multitos et contient des raccourcis clavier pour les fonctions les plus usitées. Bref, je vous laisse essayer car, pour ma part, il ne remplace pas mes logiciels favoris que sont Crésus et La Gestion Familiale. A noter, Phem nous vient d'Asie (de Singapour plus exactement) (NDLR : t'es hyper fort en géographie !), ce qui prouve l'étendue mondiale de notre univers. C'est un freeware.

PHEM File Edit Report Lists Special Help

Accounts Details from 31 Dec 2002 to 12 Jun 2003

Date	Account	Category	Comment	Amount	Cheque
6/04/03	Amex	Dinner	Macdonalds	4.20	
16/04/03	Amex	Dinner	Tony Romas	70.00	12344
13/05/03	Amex	Lunch	TGIF	70.00	
19/04/03	Amex	Lunch	Cafeteria	7.50	
12/05/03	Amex	Sundries	Minimum payment	150.00	100781
13/05/03	Car	Parking	Metro Parking	3.00	
16/04/03	Car	Parking	Tony Romas Carpark	2.00	
17/04/03	Car	Petrol	BP @ Orchard Road	34.00	
16/04/03	Cash	Lunch	Super Duper food res	100.00	
24/05/03	Cash	Rental	Movie	3.00	
17/04/03	Cash	Sundries	Snack	2.00	
8/04/03	Gifts	Dating	Flowers - Linda	13.40	
1/04/03	House	Electrical	Monthly bill	45.00	
1/04/03	House	Water	Monthly bill	30.00	

14 Transactions Grand Total 250.10

File info
DEMO.ACT
Created : 1 Aug 1996
Modified:12 Jun 2003
Remark: This is a demo file. Gives an idea of what can be stored by PHEM.
OK Cancel

Calendar
Jun 2003
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30
OK

Manga Puzzle

Je ne m'étendrai pas sur ce soft car un test de TMI se trouve dans les pages du magazine. Néanmoins, je tenais à ce qu'il ait sa place ici pour remercier le groupe Renaissance (smack to Rajah) d'avoir tenu compte de mon coup de gueule du précédent numéro où je pestais car DGem ne disposait pas de traduction française. J'ai été entendu et Manga Puzzle bénéficie d'une version française.

CD Lab 0.90b

Ce logiciel de gravure, dont la version 0.40 a été testée dans le dossier gravage de CD de AtTos 7, nous arrive dans une nouvelle mouture. Il permet maintenant





Toute l'actualité des logiciels Atari

par Bibou

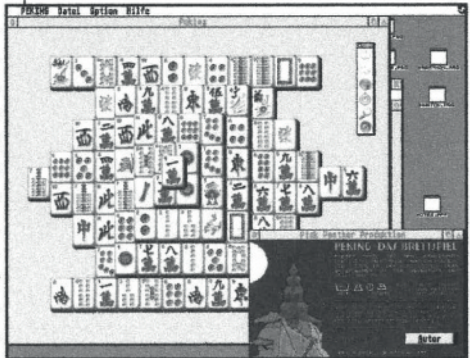
de générer une image ISO et de la graver pour la création de cédéroms, à la condition que votre graveur soit compatible MMC. Cette version reste à l'état de bêta pour le moment et la 0.40 reste officielle.

CDLab Actions Paramètres Fenêtre Aide
Création de CD
Source : D:\...\BETA098\CDLAB.PRG
Unité Destination :
SCSI id:6 - YAMAHA CRW4416S
Vitesse d'écriture : 1x
Action à effectuer : Simulation
Graver le CD
Annuler Ok Lancer

Le hic, c'est qu'après avoir contacté l'auteur, celui ci m'a informé que le développement de CD Lab est totalement gelé jusqu'à nouvel ordre et que les enregistrements ne sont plus gérés, suite à un manque de temps et de motivation. Ceci est bien dommage car il était réellement prometteur. Pour le bien de tous, envoyez des mails de soutien si vous êtes intéressé par ce logiciel (zerkman@atari.org) car pour un prix plancher (douze euros !) il permet beaucoup de choses. Peut-être alors que sa motivation reviendra et qu'il trouvera du temps pour pérenniser son développement.

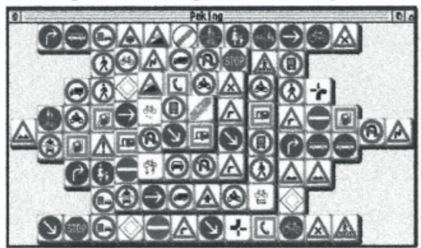
Peking 3.04

Produit par les Pink Panther Production, Peking est un jeu de Mah-jong entièrement Gem. Je ne le dirai jamais assez, le fait qu'il soit en Allemand constitue une barrière, mais on s'en sort aisément pour ce type de jeu qui ne demande pas d'effort particulier de compréhension (un mah-jong reste un mah-jong et le principe du jeu ne change pas). Il fonctionne sur tout Atari en 2, 16 et 256 couleurs avec une résolution minimum de 320*200. Cependant, il sera plus à l'aise avec une résolution d'au moins 640*480*256 et Magic puisqu'il a été optimisé pour ce dernier. Si vous le pouvez, préférez le 800*608 ou le 1024*768 pour un plus grand confort. Pour tester Peking, j'ai fait appel à ma femme, Bibule, lectrice assidue du magazine et fan de ce type d'application. (NDLR : bienvenue à toi, Bibule !)



Graphiquement agréable au premier abord, cela se complique au fur et à mesure du jeu. En effet, même si les cartes sont jolies, les couleurs choisies sont trop vives et agressent les yeux. Le relief n'est pas très bien rendu, ce qui donne une mauvaise visibilité des niveaux, surtout côté droit. Le mode de sélection des cartes n'est pas non plus très commode puisque la carte choisie est visible par un triangle plein en haut à gauche.

Ce mode cache une partie de la carte et amoindrit encore la clarté du jeu. Il aurait été préférable d'opter pour un simple encadrement de la carte concernée. Autre point, si la deuxième carte que l'on choisit n'est pas de la même catégorie, cette deuxième carte ne devient pas la sélection première, comme c'est le cas dans les autres logiciels. En remplacement, un joli smiley animé hoche la tête pour vous informer que votre choix n'est pas bon. Par ailleurs, les familles de cartes se ressemblent trop pour certaines, au niveau des dessins, ce qui fait que l'on a du mal à discerner les cartes qui vont ensemble. Le résultat est que nos mirettes sont vite fatiguées.
Au niveau du paramétrage, il est possible de choisir deux modes de jeu (classique ou contre la montre). Vous pouvez commencer une nouvelle partie ou continuer une partie précédemment sauvegardée. Il est possible de couper le son, de le jouer par DMA ou par Gemjing (ce dernier n'est pas encore disponible dans la version testée). Je dois dire d'ailleurs que, même très bien rendu, la partie sonore est réduite au strict minimum car il n'y a pas de musique, mais juste des bruitages. Il y a aussi un mode démo où vous ne faîtes que regarder ce qui se passe à l'écran. Ce mode est particulièrement utile pour s'initier et comprendre comment on joue au Mah-Jong. Au cours d'une partie, une aide est disponible en cliquant sur "Toolbox" du menu "Options", ce qui fera apparaître une barre d'icônes du plus bel effet. Dans cette barre, vous pouvez revenir en arrière, recharger une nouvelle partie ou reprendre la dernière partie sauvée et obtenir une aide de l'ordinateur sur le prochain coup à jouer (il est d'ailleurs dommage que cette aide ne soit pas limitée). Vous pouvez choisir la résolution du jeu (663*540, 510*420 ou 323*270), la fenêtre se réduisant ou s'agrandissant d'elle-même selon votre choix. Il est possible de charger d'autres modules de cartes sur des thèmes différents. Pour le moment, trois thèmes supplémentaires sont disponibles sur le site des auteurs : code de la route, jeu de cartes et drapeaux nationaux de différents pays. Au niveau des manques, il n'y en a pas beaucoup si ce n'est une information sur le nombre de cartes restantes et/ou le nombre de paires à jouer. Il manque aussi la gestion des Highscores ce qui est dommage.



Pour conclure, j'ai demandé à Bibule de faire un petit classement des mah-jongs qu'elle a testé, que ce soit sur Atari ou Pc. Il en ressort que la palme revient toujours à Let's Play Shanghai de Parx, le numéro deux étant Mahjongg Solitaire 1.1 (Pc), Peking arrive en troisième place et dépasse ainsi Premium Mah-Jong II, bon dernier. Pour terminer, je dirais que Peking est très bon et qu'il pourrait passer en tête dans les futures versions si la vision globale du jeu

s'améliore.

The End

Comme vous avez pu le constater, la matière reste bien présente même en cas de sortie rapprochée de deux ST Mag. Il ne me reste plus qu'à prendre congé en vous souhaitant une bonne lecture du reste du magazine et de bonnes vacances. N'oubliez pas que la totalité des logiciels traités ici et dans la rubrique "En bref" sont disponibles en téléchargement sur le site ST Mag à cette adresse :
http://stmagazine.org/software/stmag131.htm
Je vous donne rendez–vous à la rentrée. Tchao !

- - - - - - - - - - - - - - - - - - -

Revue de Presse

Private Computer

Le 2ème numéro de Private Computer vient de sortir. Réalisé par Saturax et sa bande, il est égal à lui-même : très varié dans le contenu, bien réalisé avec pas mal de pages couleurs et toujours le CD en prime ! Dans le désordre vous saurez pas mal de choses sur le monde PC (video, audio, etc.), sur certains émulateurs Atari pour PC, un dossier James Bond, des tests, des blagues, un rapide aperçu de Calamus SL2002 sur PC, etc. Une revue résolument éclectique !



A la manière de Midi Comedie (avec lequel le divorce est définitivement consommé semble-t-il), pour la fin de l'année un CD de musique est envisagé et il n'attend que vos créations ! A vos instruments !
http://privatecomputer.free.fr

A Vos Mac

La revue indispensable aux macusers sort avec une bonne régularité et nous distille ci et là quelques hors-série fort intéressants en témoigne le dernier orienté multimedia et jeux. On y découvre que le mac est loin d'être ridicule dans le domaine ludique ! Le numéro habituel est comme toujours bourré à craquer de petites astuces et ce pour tous les goûts et tous les niveaux. Il y a forcément un article pour vous dans cette revue. Et la publicité est quasiment absente, gage d'objectivité, notamment dans la partie news du magazine. Un grand bravo et longue vie à AVM.



http://www.avosmac.com



par Bibou

> > La Gestion Familiale

> La Gestion Familiale 3.63E <

Shareware à 20 Euro
Réalisé par Claude Gaillard
(claude.gaillard3@wanadoo.fr)
9 route de Valence
38430 Moirans
Tel : 04 76 35 62 12

Il s'agit là d'un des plus anciens logiciels de compte bancaire sur Atari et son auteur poursuit toujours son développement. Je remercie, d'ailleurs, Claude Gaillard de m'avoir fait parvenir cette dernière version. Cette application permet donc de gérer votre compte. Il fonctionne sur tout Atari avec une résolution minimum de 600*200*4 couleurs. Il est compatible avec MagiC à condition de le lancer en monotâche. Du fait de son ancienneté, ses possibilités sont sans commune mesure avec Crésus. On peut d'ores et déjà dire que toutes les fonctions manquantes de Crésus sont présentes dans ce logiciel. Vous pouvez entrer, par exemple, jusqu'à dix opérations automatiques, avoir une visualisation des dépenses et des recettes sur une période donnée et l'impression est gérée. Ce qui m'a frappé avec la gestion familiale, c'est sa facilité de prise en main : je n'ai pas eu besoin de consulter la doc pour m'en servir. L'interface est claire et très intuitive. Le revers de cette simplicité est que rien n'est prévu dans l'édition des banques, comptes et titulaires. Vous ne pourrez donc pas, à la différence de Crésus, entrer les coordonnées de ces différents choix. Vous pouvez, néanmoins, faire apparaître le nom de la banque et le n° de compte dans le cas d'une impression. Mais ce n'est pas tout, puisque vous pouvez imprimer vos relevés selon plusieurs critères (type relevé bancaire, global sur un mois, global annuel, dépenses ou recettes par mois), avec ou sans la date (en haut ou en bas de page), en Franc ou en Euro et avec ou sans libellé (type relevé bancaire, uniquement).

```
 INFO  FICHIER  GESTION  OPTIONS
            D:\GESTION\GESTEURO.363\TEST2.BOR
 Date    |  Opération       |V|Mode Paiement|  Débit   |  Crédit | Solde (E)
                       <<<  Début de fichier >>>
01.01.03|Report             |V|Report       |          |   200.00|     200.00
01.06.03|ttt                | |Carte Bleue  |    100.00|         |     100.00
                       <<<  Fin de fichier >>>
```

Au niveau des saisies proprement dites, vous avez la possibilité de définir jusqu'à quarante huit opérations et treize modes de paiements (sept sont déjà prédéfinis ce qui porte le total à vingt) et neuf cent quatre vingt dix neuf libellés préenregistrés. Une fonction de recherche est disponible par date, mode de paiement, montant, opérations, n° de chèque, libellé ou non–validation avec, pour certains d'entre eux, un auto locator à la Boxkite ou MagiC (génial !). La saisie se fait, bien entendu, à la volée et vous pouvez sortir du mode écriture en cliquant sur "annuler". Le double affichage Franc/Euro, le pointage et la correction / suppression d'une ou plusieurs opérations sont gérées. Il est possible d'effectuer des virements sur un autre compte (géré par La



> > La Gestion Familiale

par Bibou

Gestion Familiale et de la même année), ce qui aura pour effet de débiter votre compte et de créditer le compte destinataire automatiquement. Par contre l'inverse n'est pas possible, c'est à dire que si vous supprimez le virement sur un compte, il ne sera pas supprimé sur l'autre. Enfin, il faut savoir que le nombre d'opérations n'est limité que par place disponible sur votre disque dur (ou disquette) et qu'il fonctionne par année (il vous faudra donc créer un fichier par an).
Pour les personnes déjà enregistrées, sachez que cette version corrige un bug qui se produisait lors de la récupération d'un fichier de configuration de l'année précédente où le programme reconvertissait les sommes des saisies programmés en Euro alors qu'elles y étaient déjà. Notons aussi une amélioration du fonctionnement sous émulateur.

Pour conclure, je dirai que ce logiciel m'a fait redécouvrir pourquoi je suis sur Atari. C'est bête mais je trouve que l'on s'éloigne de plus en plus de ce qui était notre force auparavant, à savoir un environnement avec des logiciels simples, rapides, fiables, puissants et pas chers. La Gestion Familiale regroupe toutes ces qualités.
Dernière minute : j'ai envoyé un mail à l'auteur pour lui signaler un petit bug sur un mode de paiement préenregistré qui n'apparaissait pas lors des saisies. En quinze jours, il a corrigé le bug et une nouvelle version est sortie, la 3.64 E ! Ceci pour vous dire que ce soft est réellement suivi. Dans ce mail, je lui expliquais aussi mes difficultés quant à la gestion année par année. En effet, lorsque l'on arrive à une période charnière comme décembre/janvier, il faut jongler entre les deux fichiers pour s'y retrouver. De plus, marquer le report sur le nouveau fichier n'est pas aisé puisque tant que l'année n'est pas finie et que l'on a pas reçu son relevé, on ne peut pas mettre un report correct. Et ce d'autant plus que j'ai pris l'habitude d'insérer mes opérations au jour le jour, le relevé servant essentiellement à pointer.
Je vous livre ici la solution de l'auteur :
"Pour ce qui est du changement d'année :
Le report, c'est le dernier chiffre du bas. Par contre je fais une recherche par sélection des opérations non validées et je prends le montant total. Ce montant, j'en fais 2 opérations (je marque "op non val 02" pour les opérations non validées de 2002 par exemple) un en + et une en − ensuite j'en valide 1 selon que le montant est en + ou en−. Je remets à jour cette somme tant que je n'ai pas tout validé l'année précédente et cela me permet d'avoir le bon chiffre des opérations validées sur l'année en cours. Quand tout est validé l'année avant, j'enlève ces 2 opérations.
Petit truc pour mettre de l'argent de coté :
Dans les saisies programmées, je mets dans une opération "Cagnotte" par exemple 20 euro tous les mois".

ST Magazine nouvelle génération 132 paraîtra fin septembre.



Les portables multimedia

par Bibou

Le retour de la photo numérique sur Atari

Faire de la photo numérique sur Atari n'est plus une chose aisée. Depuis les kits de Parx pour les Casio QV, seul Sony nous était réellement accessible grâce à leur série Mavica qui sauvait les photos en Jpeg traditionnel sur de simples disquettes 3.5". Ces appareils sont de moins en moins faciles à trouver et demeurent relativement cher. Mais les choses devraient changer avec l'arrivée des portables de nouvelles génération, dits "multimédia".

Petit tour d'horizon materiel

A l'heure actuelle, trois grandes marques se sont lancées dans la production d'appareils capable de prendre des photos.

Sony et Ericsson se sont associés pour tout ce qui concerne le multimédia. Ils proposent deux appareils, le T300 et le T68i. Tous deux similaires pour ce qui nous concerne, ils offrent tous deux des résolutions d'écran de 101*80 pixels en 256 couleurs.


Le T68i

D'origine, ils ne peuvent prendre des photos. Pour ce faire, vous devrez adjoindre un accessoire, la communicam, vendue séparément (MCA-20 pour le T68i et MCA-25 pour le T300). Une fois cette dernière branchée à votre portable, vous avez la possibilité de prendre vos photos comme avec un appareil numérique classique, c'est à dire que l'image se déplace en temps réel et vous pouvez figer celle-ci pour la sauver. Si vous n'êtes pas satisfait de votre prise, vous pouvez effacer l'image et recommencer. Il est possible de définir la résolution de sauvegarde, parmi quatre choix : 640*480; 320*240; 160*120 et 80*60. La capacité de stockage est, bien entendu, dépendante de la résolution choisie et peut atteindre 208 images maximum.

Le T68i et sa communicam MCA-20


Enfin, le prix est de 519 Euros pour l'ensemble T300 + Communicam et 787 Euros pour le T68i + communicam (prix sans abonnement). Bien entendu, vous pouvez avoir des remises conséquentes si vous prenez un abonnement ou, si vous êtes déjà abonné, renouveler votre mobile via votre opérateur.

Nokia, quant à lui, propose le 7650. Plus performant, il dispose d'un appareil photo intégré et propose une résolution écran de 176*208 pixels en 4096 couleurs. La résolution des photos est de 640*480 en standard ou 80*96 si vous choisissez le mode portrait. Au niveau de la mémoire, sa capacité varie entre 16 et 200 photos suivant la qualité et la résolution choisie. Enfin, la résolution du viseur varie entre 80*96 (en mode "nuit") et 160*120 (en mode "standard"). Il est proposé pour la modique somme de 729 Euros.


Le Nokia 7650

Enfin, Panasonic se démarque de ses concurrents en proposant le GD 87. Ce mobile offre bien entendu un appareil photo intégré. Mais, il est le seul à proposer une



Les portables Multimedia

par Bibou

résolution écran de 132*176 en 65536 couleurs ! Pour le reste, il est équivalent aux autres modèles pour un prix hors abonnement de 752 Euros.

Bon, c'est bien tout ça, mais quel est le rapport avec nous ? Le rapport est tout simple : ces portables sauvent les photos au format Jpeg standard, comme les Sony Mavica !!! Vous allez me dire, les Sony sauvaient sur des disquettes 3.5" alors que les portables le font dans leur mémoire interne et donc inutilisable pour nous. Je vous répondrai la chose suivante : il faut vivre avec son temps. Nous autre utilisateurs d'Atari l'avons compris et sommes capables de nous connecter à l'Internet. Pourquoi je vous parle d'Internet ? Tout simplement parce que les portables permettent, eux aussi, de communiquer par l'Internet. Et, pour ce qui nous intéresse, ils peuvent envoyer les photos vers des adresses e-mail !

Le panasonic GD 87



Le test

J'ai testé pour vous le couple Sony Ericsson T68i + communicam MCA-20 et le rendu est plus que correct dans la mesure où il y a assez de lumière. En effet, il n'y a pas de flash donc n'espérez pas faire des photos de nuit. Au niveau de l'envoi de la photo vers mon adresse e-mail, le temps de transmission est à peine plus élevé que par l'intermédiaire d'un modem classique. La technologie utilisée ici est le GPRS (Général Packet Radio Service), qui est semblable en matière de vitesse à un modem 56k.

Le T300

La note est salée

Nous allons résumer un peu les tarifs. D'abord, comptez entre 500 et 800 Euros pour l'appareil nu (sans abonnement). Vous pouvez bien sûr, si ce n'est déjà fait, prendre un abonnement avec l'achat du mobile, ce qui divisera le prix de ce dernier par deux. Si vous êtes déjà abonné, contactez votre opérateur, ils font maintenant des offres de renouvellement de mobile tout à fait intéressantes.

Mais ce n'est pas tout. En plus de votre abonnement et de votre portable, il vous faudra deux options. L'une, permettant d'envoyer des e-mails et l'autre permettant d'envoyer les pièces jointes (cette option permet aussi de surfer sur le net en se servant du portable en remplacement du modem et de la ligne France télécom mais c'est inopérant pour nos machines). Comptez donc environ dix Euros par mois pour ce couple d'options.

Le T300 et sa communicam MCA-25

Conclusion

Pour une fois, nous pouvons être fiers du progrès technologique car il nous permet d'en bénéficier directement, sans avoir à écrire un driver ou créer une interface. Cela faisait longtemps que cela ne nous était pas arrivé. Même si le prix global est encore élevé, il faut prendre en compte que nous ne sommes que dans les balbutiements de ce type de matériel et services.

> > Toujours disponibles

Commandez les anciens numéros ! 3 € chaque numéro, port compris.



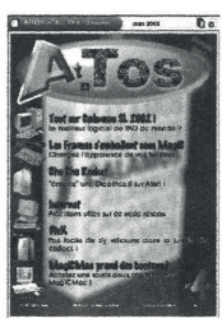
AtTOS n°1



AtTOS n°2



AtTOS n°3



AtTOS n°4



AtTOS n°5



AtTOS n°6



AtTOS n°7



STMag n°129

>> Offre spéciale exceptionnelle ! <<

Pour tout abonnement double (STMag + ReVival), le prix de l'abonnement à ReVival est le même que celui de STMag ! Soit 12 € l'abonnement de 4 n° à ReVival !
Abonnement ST Mag 4 n° + abonnement ReVival 4 n° = 24 € seulement !

Que s'est-il passé depuis oct. 1998 ?

par Pascal Ricard

(suite du n°130)

ACP

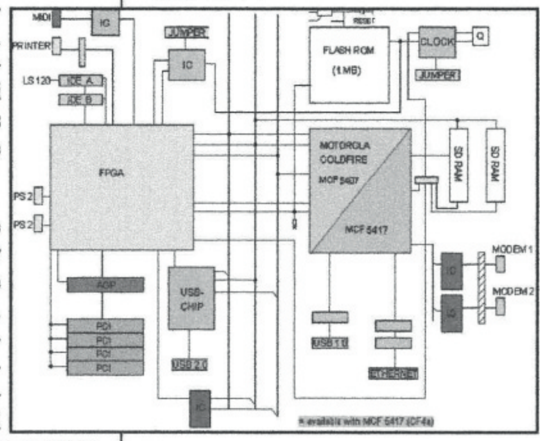
À l'automne 2000, Milan Computer annonçait donc l'abandon du projet Milan II. Ce fut une grosse déception dans la communauté Atari, le dernier espoir d'un nouveau clone s'envolant avec eux.

Mais c'était oublier les ressources insoupçonnées du petit monde des passionnés de la marque au mont Fuji ! À peine l'annonce de Milan Computer était–elle faite que déjà surgissait une nouvelle idée. Elle émanait de Fredi Aschwanden, le concepteur des Medusa et autres Hades, excusez du peu !

Un sondage organisé à cette époque sur l'Internet reçut plus de 500 réponses venant du monde entier, l'accueil étant globalement favorable. L'idée était donc là ainsi que suffisamment d'acheteurs potentiels pour pouvoir lancer le projet.

C'est sous le nom de xTOS que le projet est lancé, avec un "x" pour "étendu" (extended TOS). Un site web est créé : http://www.xtos.de. Le nouveau clone doit s'architecturer autour d'un processeur Motorola ColdFire 4e (MCF) cadencé au moins à 300 MHz. Il intègrera des interfaces modernes comme l'USB, l'EIDE, etc., ainsi qu'un DSP et une interface MIDI par l'intermédiaire de la carte Déesse (conçue à l'origine par Rodolphe Czuba). Pourquoi le choix du MCF plutôt que celui d'un PPC, déjà utilisé par les Macintosh ? Il y a plusieurs raisons à cela :
– le MCF est la suite logique de la famille 68k chez Motorola et présente l'intérêt d'être plus compatible avec cette série que les PPC, avec les avantages que cela implique pour le dévelopement logiciel ;
– une solution basée sur un PPC présenterait peu d'avantages par rapport à l'utilisation d'un Macintosh faisant fonctionner MagiCMac ;
– le coût du MCF, très économique, ce qui est loin d'être négligeable, notamment dans le cadre d une petite production.

Voici un des premiers synoptiques de la carte mère :



Plusieurs meetings des développeurs ont lieu. Le projet évolue lentement. Il faut



par Pascal Ricard
par TMI

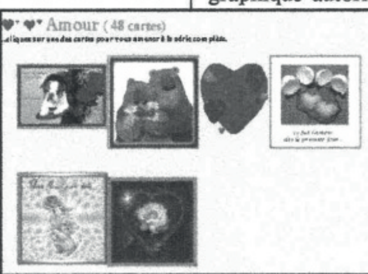
dire qu'il est réalisé pendant le temps libre des divers membres de l'équipe et qu'il n'a pas de but lucratif, ce en quoi il faut les saluer. En 2002, il se scinde en deux entités : le fameux ACP, Atari ColdFire Project (projet Atari ColdFire), regroupant les développeurs du hardware et du système d'exploitation, et l'ATSF (Atari/Tos Software Foundation), chargée du développement de logiciels pour la future nouvelle machine.

ACP dispose maintenant de son propre site web : *http://acp.atari.org*. Début 2003, l'équipe a reçu gratuitement une carte d'évaluation ColdFire 4. Ceci devrait permettre de relancer le projet, jusqu'ici un peu au ralenti. Le nouveau compatible TOS sera-t-il lancé avant que tous ses fans n'aient quitté le navire ? Nul ne le sait. Ce qui est certain, c'est que l'équipe d'ACP est motivée et y croit encore.
À suivre...

MAYA la carte postale du web

http://cartes.chezmaya.com/posty.htm

L'originalité de nos machines incite parfois à encore plus de découverte, et c'est le cas avec ce site, proposant d'envoyer des cartes postales à qui vous souhaitez. Mais pourquoi en parler ? Parce que ce site est simple et facile d'emploi et, chose rare, compatible Atari concernant la validation.



Sans pour autant le préciser par les auteurs, Maya permet une validation qui fonctionne sans problème avec votre configuration Cab, Sting, MagiC.
Plusieurs catégories vous sont proposées : animaux, vacances, humour, etc. Et bien sûr la visualisation de votre carte avant de l'envoyer. Parmi les renseignements demandés on recense : l'email (le vôtre et celui du destinataire), un titre et un petit mot. La validation se passe bien et en plus lorsque votre correspondant a visionné votre carte, un email vous avertit avec la date et l'heure.
Cerise sur le gâteau, à chaque clic sur un menu, votre navigateur ouvre une nouvelle page, ce qui vous permet de retrouver les pages précédentes sans perdre de temps.
Quelques options supplémentaires rendent la préparation de votre carte agréable, comme le choix d'un papier peint ou encore le style de caractères, la couleur et il est même possible d'incorporer une musique à la carte ! Cependant, évitez l'écoute d'une musique sinon plantage : arg !
Il est fortement conseillé d'avoir une carte graphique autorisant un minimum de 256 couleurs pour plus de rapidité à visualiser les écrits de certaines cartes lors du choix. En effet, pour les voir dans leur grande taille, un appel au javascript est demandé :-(

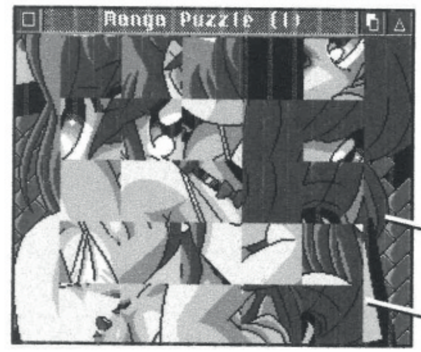


> > Manga Puzzle

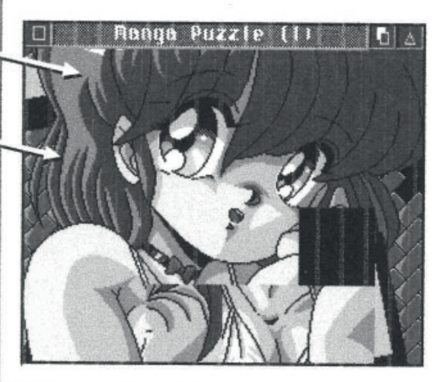
par TMI

Ste/TT/Falcon sous Magic ou tos.

Manga Puzzle est un jeu de taquin. Une image est découpée en petites cases qui sont ensuite mélangées. Une case est retirée temporairement pour permettre au joueur de déplacer les cases et de reconstituer l'i-



mage initiale.
Lors que les cases sont toutes au bon endroit, la case évidée réapparaît. Il suffit ensuite d'un clic souris dans la fenêtre ou d'un appui sur la barre 'espace' pour passer à l'image suivante. Voilà pour la présentation du jeu. On a tous eu un jour dans les mains entre les petits pots de Nutella, les carambars et autres nounours qui nous ont pas mal abîmé les dents depuis, un jeu de taquin de poche souvent donné comme cadeau publicitaire. Ce type de jeu inaugurait immédiatement une compétition entre potes assez stimulante. Certes, ce n'est pas le genre de jeu extrêmement passionnant mais il se révèle prenant et somme toute facile d accès. Alors, forcément, un jour, il nous en fallait un sur Atari. Le jeu est plutôt bien réalisé avec quelques options utiles pour notamment choisir le nombre de cases : 4 par 4, 5 par 5 ou 6 par 6, ou encore utiliser une image de fond de son choix.
Cette option est intéressante si toutefois le programme censé convertir des images Gif en format Vdi fonctionnait. Lors de nos tests, impossible de convertir quoi que ce soit.
Ce convertisseur demande au démarrage où se trouve le dossier Parx (non fourni) mais encore faut-il que ce dossier comporte sûrement le bon module de conversion ce dont je doute.



Mais ceci n'empêche pas de jouer avec les images déjà disponibles toutes tirées de l'univers manga. D'où le nom du jeu évidemment.
La musique est sympa et peut être elle aussi changée (format Sndh).
Pour utiliser ce jeu avec le bureau comme fond d'écran, penser à déclarer le Prg sans le monotâche et sans le Va-start par le bureau de Magic. Et oui ce programme fonctionne correctement sous Magic et



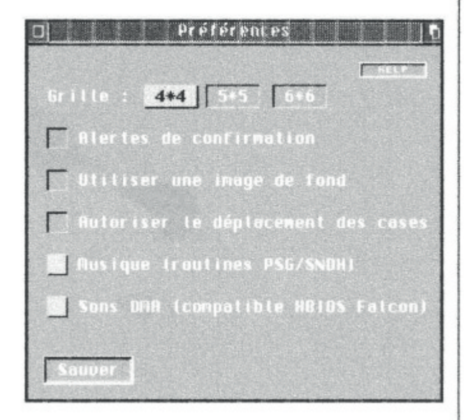


par Arethius et RayXambeR

> > Native (Jaguar)

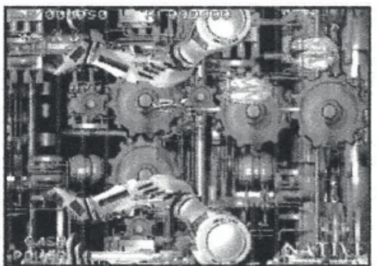


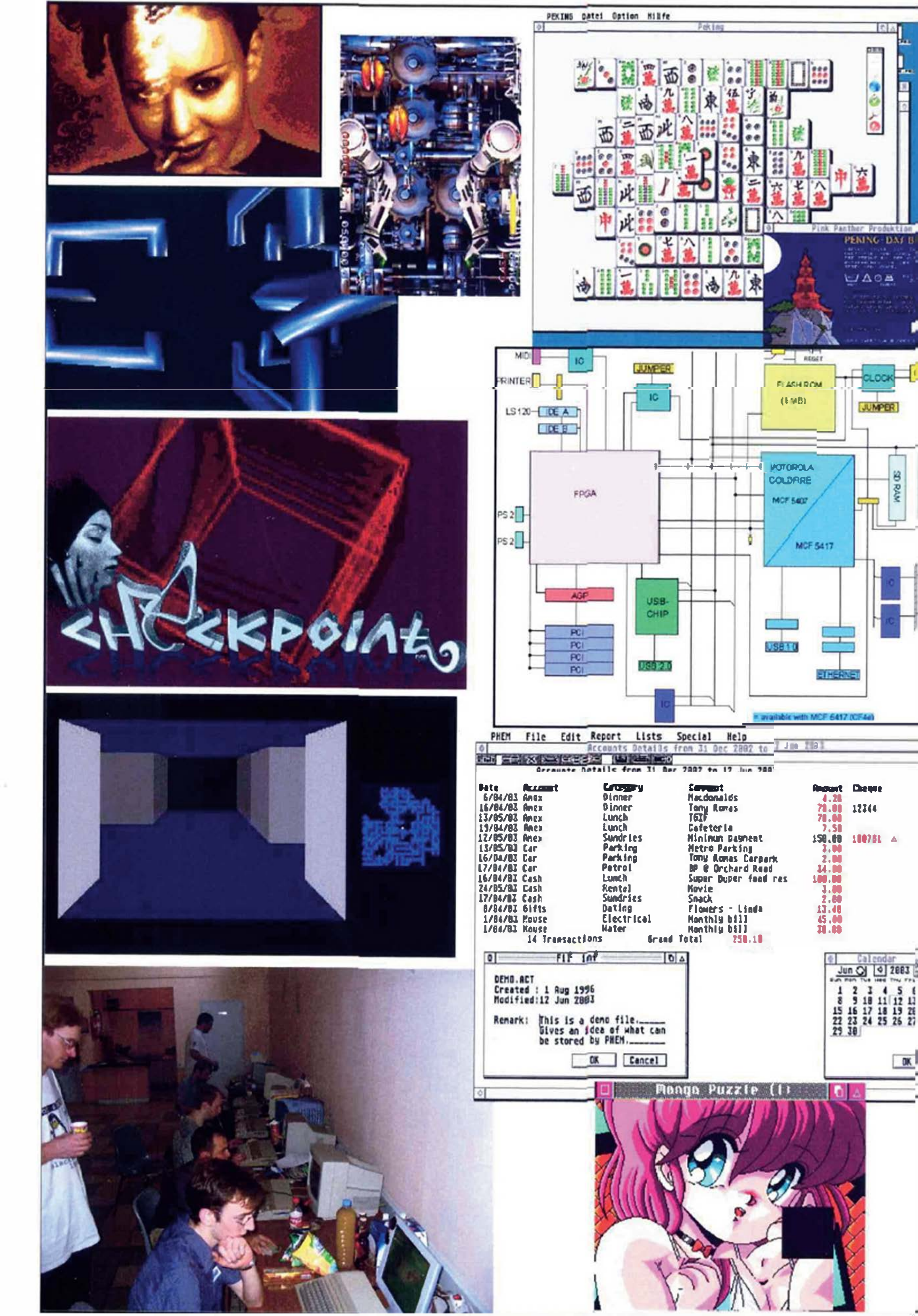
sous votre config Internet, Pour destresser un peu les fous du net.
Ouf, ce jeu n'est pas d'une originalité folle mais est bien réalisé et en plus gratuit.
Mais quel est ce monde où tout est gratuit et très cher à la fois ? La réponse se trouve quelque part dans une des cases du jeu. Taquin, va !



Impressions sur Native (demo)

Tout commence par un générique muet et les credits. L'écran titre arrive alors dans un effet de zoom réussi. Puis le jeu commence. Le vaisseau est très proche dans le design de celui du célèbre R–Type et la possibilité de concentrer son tir (charger diront les puristes) renforce les similitudes. La destruction d'un ennemi (c'est le but du jeu ;) coïncide soit avec l'apparition d'une pièce de 10 dollars soit avec celle d'une étoile rouge transparente. Malheureusement impossible d'utiliser ces items, le jeu étant à l'état de prototype. En tous cas, une chose est sûre, la beauté des graphismes a de quoi attiser de nombreux regrets ainsi que la qualité de l'animation. Les musiques et bruitages sont absents du jeu. De ce fait impossible de dire s'ils sont bons ou mauvais !
Côté technique, Crescent Galaxy est battu. Les explosions sont superbes de réalisme.
On ne peut donc, au final, que regretter que ce jeu ne soit pas finalisé (il en est loin !). Mais des sociétés comme OMC Games, voire Songbird, semblent travailler sur ce projet. Espérons qu'il verra le jour prochainement. Cette demo nous a mis en appétit !
(Rappelons qu'il s'agit d'un CD-R utilisable sur Jag CD vendu en bundle avec Protector SE)




PEKING Datei Option Hilfe
Peking
Pink Panther Produktion
PEKING - DAS B
MIDI
PRINTER
LS120
IDE A
IDE B
IC
JUMPER
FLASH ROM
(8 MB)
CLOCK
FPGA
MOTOROLA
COLDFIRE
MCF 5407
MCF 5417
SD RAM
PS 2
AGP
USB-CHIP
PCI
USB 2.0
ETHERNET
checkpoint
PHEM File Edit Report Lists Special Help
Accounts Details from 31 Dec 2002 to
Date Account Category Comment Amount Cheque
6/04/03 Amex Dinner Macdonalds 4.20
16/04/03 Amex Dinner Tony Romas 12344
13/05/03 Amex Lunch TGIF
19/04/03 Amex Lunch Cafeteria 7.50
12/05/03 Amex Sundries Minimum payment 150.00
13/05/03 Car Parking Metro Parking
16/04/03 Car Parking Tony Romas Carpark 2.00
17/04/03 Car Petrol BP @ Orchard Road
16/04/03 Cash Lunch Super Duper food res
24/05/03 Cash Rental Movie
17/04/03 Cash Sundries Snack 2.00
8/04/03 Gifts Dating Flowers - Linda
1/04/03 House Electrical Monthly bill 45.00
1/04/03 House Water Monthly bill
14 Transactions Grand Total 250.10
DEMO.ACT
Created : 1 Aug 1996
Modified:12 Jun 2003
Remark: This is a demo file.
Gives an idea of what can
be stored by PHEM.
OK Cancel
Calendar
Jun 2003
OK
Mango Puzzle